
WAYANG SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DALAM PELATIHAN KEPEMIMPINAN WIKASATRIAN

Priyanto

Program Studi Pariwisata Program Pendidikan Vokasi, Universitas Indonesia

Corresponding Author: priyanto74@yahoo.com

ABSTRAK

Wayang adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang sudah diakui sebagai warisan kebudayaan dunia. Wayang mengandung nilai-nilai budi luhur yang sangat berharga bagi kehidupan masyarakat. Dalam pertunjukan wayang digambarkan bagaimana manusia berhubungan dengan manusia lain, alam dan Tuhan, termasuk bagaimana saling menghormati sesama makhluk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana nilai-nilai budi luhur dalam wayang dapat di terapkan untuk pelatihan kepemimpinan di wikasatrian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data penelitian terdiri atas sumber lisan, sumber tertulis, dan sumber lapangan. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai budi luhur wayang dapat diterapkan untuk pelatihan kepemimpinan wikasatrian dengan menggunakan metode *experiential learning* sehingga peserta dapat memaknai lebih mendalam mengenai nilai-nilai budi luhur dalam wayang. Nilai-nilai kepemimpinan budi luhur yang terdapat di dalam wayang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Artikel ini memberikan diskusi mengenai pemanfaatan wayang sebagai media komunikasi dalam pelatihan kepemimpinan Wikasatrian. Studi ini memperluas literatur yang ada bahwa di dalam wayang masih terdapat banyak aspek yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan nilai-nilai kepemimpinan salah satunya adalah kepemimpinan budi luhur.

Kata Kunci: Wayang, Nilai-Nilai Kepemimpinan

ABSTRACT

Puppet is one of Indonesia's cultures that has been recognized as a world cultural heritage. Puppet contains noble values that are very valuable for the life of the community. In the puppet show described how humans relate to other humans, nature and God, including how mutual respect for fellow creatures. This study aims to find out how noble values in puppet can be applied to leadership training in wikasatrian. The method used in this research is qualitative research. Research data sources consist of oral sources, written sources, and field sources. The method of data collection is done through observation and interviews. The results showed that the values of puppet nobility can be applied to leadership training in wikasatrian using experiential learning methods so that participants can interpret more deeply about the value of nobility in puppet. The values of noble leadership contained in puppet can be applied in everyday life. This article provides a discussion on the use of puppet as a communication medium in Wikasatrian leadership training. This study extends the existing literature that in puppet there are still many aspects that can be utilized for the development of leadership values, one of which is noble leadership.

Keywords: Puppet, Leadership Values

PENDAHULUAN

Wayang sebagai sebuah pertunjukan seni merupakan komunikasi simbolik perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari. Wayang sudah dikenal sejak jaman pra-Hindu sekitar 1500 SM. Pada awalnya wayang digunakan oleh leluhur melakukan ritual untuk berhubungan dengan leluhur yang sudah tiada karena leluhur yang sudah tiada dianggap mempunyai kekuatan gaib sehingga harus diadakan upacara agar dapat menjaga alam semesta. Budaya wayang sampai

saat ini telah melampaui jalan yang sangat panjang, namun keberadaannya sampai sekarang masih tetap ada dan bertahan di tengah gempuran jaman globalisasi.

Keberadaan wayang sampai saat ini mendapat perhatian penuh dari lembaga kebudayaan PBB yaitu UNESCO. Wayang Indonesia pada tanggal 7 November 2003 telah diumumkan oleh UNESCO sebagai karya agung dunia. Hal tersebut menunjukkan bahwa budaya wayang sebagai salah satu warisan budaya

tradisional, telah diakui dunia internasional sebagai sebuah warisan budaya sarat nilai yang berperan besar dalam pembentukan dan pengembangan jatidiri bangsa. Oleh karena wayang telah diakui sebagai salah satu warisan budaya dunia, maka budaya wayang harus diselamatkan dan dilestarikan dan menjadi tugas seluruh bangsa terutama bangsa Indonesia.

Salah satu lembaga yang turut andil dalam pelestarian dan pengembangan budaya wayang adalah Wikasatrian. Wikasatrian merupakan salah satu lembaga Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kepemimpinan yang beralamatkan di Desa Pasir Angin, Kecamatan Mega Mendung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Nama Wikasatrian diambil dari PT Wijaya Karya (Persero) Tbk (WIKI) sebagai pemilik tempat tersebut yang difungsikan sebagai pusat pelatihan kepemimpinan para petinggi perusahaan yang dibuka untuk masyarakat umum. Salah satu yang menjadi materi menarik dalam program pelatihan kepemimpinan adalah materi mengenai budaya wayang sebagai media komunikasi dalam pelatihan kepemimpinan.

Kajian yang terkait dengan seni wayang telah dilakukan. Seperti halnya melestarikan budaya wayang kulit dengan memanfaatkan model konseptuan wayang kulit digital untuk membantu anak-anak belajar matematika (A, Jasni1 and J. Zulikha2, 2016). Melakukan fokus penelitian pada simbol bayangan wayang kulit yang akan ditafsirkan dalam media yang baru. Melalui Media baru, wayang kulit tidak akan kehilangan fungsi untuk mentransfer nilai-nilai tradisional kepada masyarakat modern. (Baharuddin, 2017).

Beberapa kajian terkait dengan pelestarian dan pengembangan budaya tradisi wayang telah dibahas, namun dari sisi wayang sebagai media komunikasi yang dilakukan di Wikasatrian belum menemukan yang membahas secara mendalam. Oleh karena itu dalam penelitian ini berupaya untuk mengkaji wayang sebagai media komunikasi dalam pelatihan satria pratama. Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, timbul pokok permasalahan yaitu bagaimanakah nilai-nilai budaya wayang dapat diterapkan untuk pelatihan kepemimpinan wisakstriani?

TINJAUAN PUSTAKA

1. Wayang

Secara etimologis wayang berarti bayangan, penamaan ini mungkin karena wayang dinikmati melalui bayangannya. Padahal

kenyataannya wayang bukan sekedar permainan baying-bayang atau “*shadow play*” karena wayang dapat merupakan gambaran kehidupan manusia dengan segala permasalahan yang dihadapinya.

Secara luas wayang kulit adalah seni tradisional indonesia, yang terbuat dari bahan kulit binatang misalnya sapi atau kerbau yang sudah diproses menjadi lembaran yang kemudian dipahat sesuai karakter tokoh wayang. Wayang dimainkan oleh dalang yang berlaku sebagai narator. Cerita yang di ambil biasanya cerita mahabarata dan ramayana. Pementasan wayang biasanya diringi oleh musik gamelan dan tembang-tembang yang dinyanyikan oleh para pesinden. Wayang, gamelan, sinden memang sudah menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Wayang kulit dimainkan di balik layar putih yang di belakangnya disoroti oleh lampu, sehingga tercipta bayang-bayang yang dapat dinikmati oleh para penonton. Jadi penonton dituntut untuk bisa memahami setiap karakteristik dari setiap tokoh pewayangan (Andri, 2016).

Wayang juga merupakan salah satu budaya yang lengkap, karena dalam budaya wayang terdiri dari seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, dan juga seni perlambangan. Jadi sangat disayangkan jika generasi muda masa kini tidak melestarikan budaya wayang itu. Oleh karena itu sudah seharusnya kita bangsa Indonesia khususnya para generasi muda harus mencintai dan melestarikan budaya wayang yang mulai kalah bersaing dengan budaya bangsa lain.

Jenis-jenis wayang sangat beragam, dari bahan pembuatannya ada yang dibuat dari kulit binatang, yang biasa kita sebut dengan wayang kulit. Ada juga yang dibuat dari kayu, yaitu wayang khas jawa barat disebut wayang golek. Selain itu ada jenis wayang kulit gagrag yogyakarta, wayang ini disebut wayang gagrag yogyakarta karena memiliki bentuk, pola tatahan, dan sunggingan (pewarnaan) yang khas, selain itu dalam pertunjukan wayangnya juga memiliki ciri khas dengan wayang lain yaitu lakon wayang (penyajian alur cerita dan maknanya), catur (narasi dan percakapan), karawitan (gendhing, sulukan dan properti panggung yang lain). Selain itu juga masih banyak lagi jenis wayang di indonesia seperti wayang kulit gagrag surakartan dan gagrag jawa timuran.

Dalam pertunjukan wayang juga terdapat tokoh- tokoh, baik antagonis maupun protagonis.

Seperti tokoh tokoh pandawa lima yang terdiri atas (Yudistira, Werkudhara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa), setiap tokoh memiliki karakter yang berbeda-beda, hal ini menuntut dalang agar dapat memainkan peran menjadi semua karakter dalam cerita wayang yang dipertunjukkan. Oleh karena itu dalang bukan orang yang asal-asalan, melainkan, orang yang memang sudah benar-benar ahli dan mengerti seluk beluk wayang itu. Selain tokoh-tokoh tersebut di atas juga terdapat karakter punakawan seperti (semar, gareng, pethruk, bagong).

2. Wayang sebagai Media Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak ke pihak lainnya dengan menggunakan media. Wayang dapat menjadi salah satu media komunikasi yang efektif untuk menyampaikan berbagai informasi yang diperlukan masyarakat. Wayang menjadi salah satu pilihan media komunikasi selain pemanfaatan teknologi seperti radio, internet dan media massa lainnya.

3. Nilai-Nilai Kepemimpinan

Dalam budaya wayang terdapat nilai-nilai kepemimpinan diantaranya adalah nilai kepemimpinan yang berlandaskan pada “Hasta Brata” yaitu 8 (delapan) laku nilai-nilai watak kepemimpinan yang meniru sifat-sifat keutamaan alam semesta (Syahban, 2011). (1). Bumi yaitu seorang pemimpin harus setia memberi kebutuhan-kebutuhan hidup kepada siapa saja, sabar (bumi sebagai sumber kehidupan). (2). Air yaitu pemimpin harus selalu turun ke bawah (rakyat) untuk melihat dan memberi kesejukan serta tidak menempatkan diri lebih tinggi dan lebih rendah daripada siapapun, karena air bertabiat rata. (3). Angin yaitu pemimpin harus sanggup menghembus siapa saja tanpa pandang bulu dan tanpa pilih kasih. (4). Bulan yaitu pemimpin harus dapat menerangi siapapun yang sedang kegelapan sehingga dapat memberikan kesejahteraan, keindahan dan harapan. (5). Matahari yaitu pemimpin harus memberi petunjuk sebagai sumber kekuatan yang menghidupkan. (6). Samudra yaitu pemimpin harus memberi kasih sayang dan kebebasan tak terbatas, karena samudra luas dan tak bertepi. (7). Gunung yaitu pemimpin harus kukuh dan kuat untuk melindungi rakyatnya. (8). Api yaitu pemimpin harus mampu membakar dan memberi kehangatan (mampu memberantas kejahatan dan memberi kenikmatan).

4. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Mel, 2014). Metode *Experiential Learning* adalah metode pembelajaran yang berbasis pada pengalaman. Metode ini memungkinkan peserta didik mengaktifkan seluruh aspek diri secara total. Menyentuh, menstimulasi potensi kecerdasan kognitif, afektif dan psikomotorik. Pengetahuan yang bersandar pada pengalaman dapat lebih terhayati, mendapatkan hikmah dan prinsip baru, meningkatkan kesaaran diri, imanen, tersimpan lebih lama dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Lokasi penelitian berada di di Desa Pasir Angin, Kecamatan Mega Mendung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat tepatnya di Wikasatrian, salah satu lembaga Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kepemimpinan. Penelitian dilakukan pada saat di Wikasatrian ada Program Pelatihan dan Pengembangan Kepemimpinan untuk para manajer Wijaya Karya yang disebut dengan Satria Pratama yang dilaksanakan pada tanggal 26-28 Februari 2019.

Sumber data dalam penelitian ini sumber lisan didapat melalui wawancara baik dengan penyelenggara pelatihan maupun peserta pelatihan. Sumber tertulis berupa buku, majalah ilmiah, untuk dapat menambah informasi. Serta sumber lapangan berupa pengamatan di Wikasatrian pada saat pelaksanaan program pelatihan berlangsung berupa foto-foto kegiatan serta jawaban dan hasil wawancara. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Program Pelatihan Satria Pratama

Satria Pratama adalah Program Pelatihan dan Pengembangan Kepemimpinan dengan peserta adalah karyawan dan karyawan Wijaya Karya Grup dan diselenggarakan di Wikasatrian yang merupakan Lembaga Pusat Pelatihan dan Pengembangan Kepemimpinan yang terletak di Desa Pasir Angin, Kecamatan Mega Mendung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Program ini diikuti oleh 18 peserta dari Wijaya Karya. Peserta adalah beberapa Manajer Wijaya Karya.

Wikasatrian tingkat Satria Pratama bertujuan untuk mengalami pembelajaran akan makna pencerahan bahwa rasa ikhlas dan syukur atas segala peristiwa dalam hidup adalah pilihan dan pemaknaan relung hati, penguasaan akal pikiran demi penciptaan kebahagiaan insani. Program ini mengajak peserta untuk memunculkan jiwa kepemimpinan Satria Pratama yang dilandasi kepedulian sesama, diwarnai semangat kebersamaan dengan bingkai tindakan pelayanan tanpa pamrih.

Tujuan kegiatan ini adalah mempererat interaksi pribadi dan kerjasama dalam kelompok serta memahami efektifitas kepemimpinan dari berbagai sudut pandang. Mempersiapkan pimpinan menuju kelas dunia dengan menanamkan jiwa kepemimpinan yang berbasis kearifan lokal serta selaras dengan kebudayaan Indonesia. Mengembangkan pemimpin yang menghidupi perasaan syukur dan ikhlas serta semangat melayani, mendorong aktualisasi diri selaras dengan nilai-nilai luhur

Metode pelatihan yang digunakan adalah (1) *Experiencing*, metode pembelajaran yang berbasis pada partisipasi aktif peserta, peserta difasilitasi untuk “mengalami” materi secara motorik, emosi maupun kognitif. (2) *Sharing*, pengungkapan pengalaman perasaan, pikiran, visual maupun *insight* yang dirasakan kepada forum. (3) *Small Group Coaching & Counselling*, bimbingan dan pengarahan terhadap pengembangan atau perubahan suatu sikap atau perilaku yang bertujuan untuk perbaikan sikap dan perilaku. Dilakukan oleh pamong dengan latar belakang Ilmu Psikologi dan Ilmu Pemberdayaan Diri, setiap 4-5 orang didampingi oleh 1 orang pamong. (4) *Interactive Feedback*, Umpan balik dari forum untuk merespon sikap atau perilaku yang ditampilkan pada saat melakukan simulasi/ aktivitas (3) *Conceptualization*, Pemberian konsep dan *frame*

of reference atas suatu topik materi, dengan tujuan untuk memberikan wawasan baru, dalam kaitan aktivitas program, nilai-nilai budaya lokal dan pemberdayaan diri.

2. Pelaksanaan Program Pelatihan

Pelaksanaan Program diawali dengan para peserta masing-masing mengambil boneka wayang kulit dengan mata tertutup. Boneka wayang sudah disiapkan oleh penyelenggara sejumlah peserta. Jadi, masing-masing peserta mendapatkan satu boneka wayang. Boneka Wayang kulit yang disiapkan adalah Duryudana, Dursasana, Bhisma, Sangkuni, Karna, Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa, Durna, Kumbakarna, Kunti, Srikandi, Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Gatotkaca, Cangik, Bilung.

Metode mengambil tokoh wayang kulit dengan cara menutup mata, dimaksudkan untuk menstimulasi peserta bahwa tidak ada sesuatu yang secara kebetulan. Bahwa karakter-karakter tokoh apapun yang diambil peserta, semuanya ada dalam diri peserta. Peserta cukup terkejut terlebih lagi dengan tokoh yang didapat adalah seperti tokoh Sangkuni yang dikenal sebagai tokoh yang pintar dan licik.

Peserta kemudian melihat, mengamati, meraba, dan mendalami tokoh-tokoh yang dimaksud melalui sumber internet dan juga diskusi dalam kelompok kecil (4-5 orang) dan didampingi satu orang pamong (panitia). Pada diskusi kelompok kecil ini peserta diharuskan untuk menggali karakter tokoh wayang yang didapatnya, kemudian mencari karakter wayang yang mana yang ada dalam diri peserta. Kemudian bila sudah menemukan apakah akan tetap mempertahankan karakter yang ada atau merubah dan juga mengembangkannya. Selanjutnya peserta diminta untuk menguraikan karakter wayang yang ada dalam diri dan mengaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada sesi kegiatan ini, berhasil mengungkap tabir para peserta pelatihan, sehingga semakin tahu apa yang kurang dan apa yang menonjol dalam diri yang perlu dikembangkan. Peserta melakukan *sharing* di dalam kelompok kecil dan saling menggali berdasarkan tokoh wayang yang didapatkannya.

Setelah kegiatan kelompok kecil untuk membahas masing-masing karakter wayang yang didapatkan peserta selesai, kemudian peserta diminta untuk membuat *fragment* wayang sesuai karakter yang di dapat dengan durasi paling lama 10 menit, dan akan dipentaskan di depan kelas.

Kegiatan ini dimaksudkan agar karakter tokoh yang didapat dan ada dalam diri peserta menjadi lebih mudah diingat dan dirasakan kehadirannya, karena peserta berupaya untuk memerankan langsung karakter tokoh tersebut.

Terdapat empat kelompok yang akan melakukan fragmen dengan membawa cerita dari yang serius sampai yang jenaka. Bahkan ada kelompok yang mementaskan fragmen wayang dalam bentuk pantun dan puisi. Tentu saja kegiatan ini sangat menyenangkan dan membekas dan akan selalu diingat oleh peserta. Mengingat ada banyak peserta yang baru mengetahui dan merasakan langsung dapat memegang wayang kulit dan bahkan berupaya untuk menjadi dalang dengan memerankan tokoh yang didapatnya.

Dalam kegiatan ini peserta merasa tidak sedang diajarkan, tetapi malah merasakan

pengalaman batin langsung dengan mempraktekkan wayang yang belum pernah dikenalnya. Proses pembelajaran yang dilakukan di Wikasatrian dengan metode *experiential learning*, diskusi kelompok kecil dan *role play fragmen* wayang sangat tepat dilakukan. Kegiatan ini tidak membuat bosan peserta, karena peserta terlibat aktif dan antusias. Secara tidak langsung, peserta berhasil mengungkapkan, merasakan dan memahami nilai-nilai kepemimpinan dalam budaya wayang baik secara *tangible* maupun secara *intangible*. Proses pembelajaran budaya wayang semacam ini secara tidak langsung telah mengambil peran dalam pelestarian dan pengembangan budaya wayang di Indonesia yang telah menjadi milik dunia.



Gambar 1. Diskusi dalam kelompok kecil menggali karakter wayang dalam diri peserta (sumber dokumentasi penulis).



Gambar 2. Praktik fragmen wayang dalam kelompok kecil memerankan karakter wayang dalam diri(sumber dokumentasi penulis).



Gambar 3. Praktik fragmen wayang dalam kelompok memerankan karakter wayang dengan bahasa pantun (sumber dokumentasi penulis).

3. Hasil Pelatihan Pembelajaran budaya wayang di Wikasatrian melalui metode *experiential learning*, diksusi kelompok kecil dan *role play fragmen* wayang yang dikemas sedemikian rupa, telah dapat mengungkapkan, menemukan nilai-nilai kepemimpinan melalui penggalian karakter-karakter wayang. Berikut ini beberapa pendapat dan pandangan peserta terkait dengan program pelatihan yang dilakukan.

Tabel 3. Hasil pembelajaran

No	Nama	Wayang
1	Farid Nur Aidy	<ul style="list-style-type: none"> • Menikmati hal baru • Belajar karakter • Belajar sejarah • Spontan/improvisasi/ mengalir kalau kita punya ide • Adaptif terhadap situasi yang timbul • Kreatif untuk selalu menampilkan yang terbaik • Spontan apa adanya • Kerjasama tim
2	Andre	<ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman karakter baik dan buruk yang merupakan pilihan yang ditentukan sendiri • Karakter wayang sekalipun yang antagonis masih menyisakan 2 sisi : baik/buruk yang merupakan pilihan • Menelus kemampuan • Menaklukan ketakutan dengan cara merasakan yang dihadapi • Bahwa halangan terhadap karakter yang berbeda dalam satu team work bisa menghasilkan hasil yang maksimal melalui team work dengan kebersamaan rasa.
3	Aliset	Menjadi dalang ternyata tidak hanya memiliki “knowledge” yang luas tetapi juga harus memadukan knowledge tersebut dengan karakter – karakter yang diminta. Dengan menjadi dalang knowledge yang kita miliki bisa “keluar” secara spontan dengan “improvisasi” yang di luar kesadaran diri Jangan biarkan <i>knowledge</i> yang ada “terkungkung” dalam diri sendiri, dia perlu diexpose walaupun cara penyampaian kita tidak sempurna
4	vidi	<ul style="list-style-type: none"> • Berani • Learning • Spontan • Kerjasama/kolaborasi • Kearifan budaya lokal • Memahami lebih dengan +/- 400 karakter orang yang ada di dunia.
5	Agus	Timbul kesadaran bahwa diri sendiri adalah wayang dengan berbagai karakter/sifat/rasa (+) dan (-), semuanya ada di hati diri, perang atau konflik ada di diri, sehingga menjadi pilihan diri sesuai untuk menyikapi, bertindak untuk lebih baik, efektif, dalam mencapai apa yang menjadi tujuan
6	Muhamad Abdi	<ul style="list-style-type: none"> • Siap atau berani, menerima atau mengambil karakter – karakter apapun baik antagonis maupun protagonis • Apa yang kita lakukan pada satu tokoh, itulah anda saat itu berperan, jadi peran yang kita lakukan cerminan diri kita, dan itu bagaimana kita mau menyikapinya • Banyak karakter dalam tokoh wayang, berarti ada dalam diri kita. Bagaimana kita mengexplore rasa itu menjadi yang optimum • Jadilah diri sendiri yang berbudi luhur, tidak hanya pada diri sendiri, tapi pada keluarga, lingkungan dan alam
7	Fachrul Rozi	<ul style="list-style-type: none"> • Karakter dalam wayang itu ternyata bisa mempunyai kecocokan dengan diri kita sendiri • Melakukan sesuatu hal yang di khawatirkan akan tidak menarik, tapi dilakukan secara bersama – sama dengan “Rasa” yang sama, bisa membuat hasil yang menarik • Kreatifitas bisa muncul walaupun dalam kondisi yang tidak mendukung asal mau bergerak bersama - sama
8	Syaiful	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal karakter manusia • Mengenal karakter diri sendiri dari tokoh wayang • Rasa yang mengalir positif • Berbeda – beda tapi bisa mempunyai visi yang sama

		<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan diri untuk kreatif • Emosi terbangun kolektif dalam team • Menjiwai terhadap tokoh • Kejujuran • perubahan
9	Trijono	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat pribadi terurai dalam karakter wayang • Sifat positif atau negatif tidak selalu salah atau benar tetapi masing – masing bermanfaat sesuai situasi yang terjadi • Sifat pribadi yang sempat banyak akan muncul sesuai peran yang sedang di mainkan • Spontanitas • Kekompakan • Tanggung jawab
10	Heru Nugroho	<ul style="list-style-type: none"> • Semua karakter kita pasti ada terwakili pada suatu tokoh wayang (hanya menonjol atau tidak dan bisa dikendalikan atau tidak, karena pada dasarnya semua karakter itu baik)
11	Donny R	<ul style="list-style-type: none"> • Spontanitas akan mendorong improvisasi yang menghasilkan sesuatu di luar dugaan • Bila kita menghayati karakter wayang : apa sifat yang terkandung dan apa sifat yang harus diperbaiki, maka saat panggung dimulai, dalang/saya dapat menjalankan tugas mendalang dengan sempurna, karena apa yang ada di diri kita • adalah otentik/spontan yang kita refleksikan pada wayang • Berani mencoba dengan menghayati rasa , maka hasilnya bisa diluar logika kita bahkan dapat menembus target yang dicarangkan • Rasa yang maksimal dapat menciptakan potensi : krentifitas, potensi dan perubahan diri
12	Anang	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap tokoh mempunyai karakter yang baik dan buruk yang ada di dalam diri manusia • Dalam cerita wayang selalu ada pembuka, permasalahan dan penyelesaian ini sama dengan dalam kehidupan
13	Perseus nurhadi	<ul style="list-style-type: none"> • Menerobos batas untuk hasil/mengungkap potensi yang luar biasa dari diri sendiri • Menang terhadap diri sendiri • Mengurangi hal – hal negatif atau meniadakan potensi negatif dalam diri sendiri • Mempertahankan terhadap hal – hal positif dalam diri sendiri • Percaya diri semakin meningkat • Meningkatkan kreatif dalam diri sendiri • Breaktrough/menembus batas • Spontan dalam diri sendiri • Menggali potensi yang tersembunyi dalam diri sendiri • Menghilangkan ketakutan dalam diri sendiri
14	Angga	<ul style="list-style-type: none"> • Menghadapi sesuatu harus yakin • Keberanian untuk menghilangkan rasa takut, khawatir 15 • Ada sesuatu perngorbanan untuk meraih tujuan, target tertentu • Pasti ada jalan diantara masalah/kesulitan yang dihadapi • Yang awalnya tidak mungkin menjadi mungkin
15	Rendy Ardiyansah	<ul style="list-style-type: none"> • Percaya/terus mempercayai anggota tim • Tanggung jawab, mampu berkomitmen untuk mengemban tanggung jawab meskipun awalnya ragu • Berani, berani melawan rasa ragu dan percaya diri untuk mengumpulkan kemampuan yang ontentik kepada orang lain • Enjoy, menikmati dan membawa semua suasana menjadi Enjoy • Spontanitas, dengan respon spontan dapat menampilkan potensi diri yang paling otentik
17	Doddy	<ul style="list-style-type: none"> • Kebersamaan • Melawan ketakutan / kekhawatiran • Kerjasama • Hilangkan rasa yang menimbulkan / menutup keberanian kita • Hadapi tantangan , jalani hilangkan rasa, tembus batas, syukuri • Fokus agar dapat hadapi segala ke khawatiran • Seni bisa menjadi sarana untuk menembus batas alam buah sadar • Kita punya banyak kemampuan / kelebihan dalam diri yang bisa di explore dengan

18	B. W Wibowo Sulistiorini	<p>menghilangkan rasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakter ada di kita, barata yudha juga selalu ada dalam diri kita, maka kendalikan agar kita bisa berhasil melawan diri sendiri • Memahami dan mampu menyadari karakter atau value yang ada dalam diri kita dan menyikapi hasilnya. Dalam kehidupan sehari – hari • Rasa ketakutan belajar sesuatu itu ternyata bisa menyenangkan apalagi tidak pernah terlintas belajar tari saman dan wayang • Dalam kehidupan secara pribadi bangga dapat menyelesaikan walaupun hasil itu bisa di dapat untuk saat ini atau kedepan • Setiap pelatihan yang didapatkan memberi arti tersendiri baik untuk di perusahaan ataupun di rumah • Setiap kegiatan yang spontan bisa muncul tanpa diminta dan bisa membuat kreasi dan inovasi • Potensi setiap tim bisa muncul di saat waktu yang diberikan singkat dan ini bisa terjadi di setiap pekerjaan yang membutuhkan keputusan segera • Setiap manusia diberikan anugrah oleh yang maha kuasa untuk berhak menikmati setiap detik kebahagiaan. Tanpa batas bersama tim yang ada agar bisa menyelesaikan tahapan – tahapan dengan sukses.
----	-----------------------------	---

Dari tabel hasil proses pelatihan, Nampak bahwa seni budaya wayang untuk pembelajaran nilai-nilai kepemimpinan sangat mengena dan peserta sangat berkesan. Peserta dapat mengungkapkan makna baik yang *tangible* maupun yang *intangible* budaya wayang terkait dengan kepemimpinan. Belajar dengan metode *experiential learning* dimana peserta merasakan dan mengalami langsung pembelajaran wayang dan terlibat langsung dalam proses produksi *fragmen* wayang, membuat apa yang dipelajari akan selalu diingat dan sangat berkesan.

Demikian juga metode *small group discussion*, sangat efektif untuk menggali karakter wayang, kemudian menemukan karakter wayang yang mana yang ada dalam diri peserta dan karakter wayang yang mana yang perlu diperahankan, diubah/ dikembangkan lebih lanjut. Sesi *Role play*, dimana para peserta mempraktekkan di depan kelas fragmen pertunjukan wayang. Para peserta memerankan tokoh wayang yang sudah diambil dan mempraktekannya di depan kelas seperti yang sudah diskenariokan.

Tentu saja, bila dikaitkan dengan berbagai upaya untuk pelestarian dan pengembangan budaya wayang, proses pelatihan ini sangat mengena, karena akan selalu diingat dan teringat dengan pengalaman langsung yang pernah dialami. Budaya wayang yang semula jauh dengan generasi muda khususnya kaum millennial menjadi begitu dekat setelah peserta mendapatkan pengetahuan baru bahkan dengan pengalaman yang langsung dialami.

PENUTUP

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa wayang sebagai media komunikasi dalam pelatihan kepemimpinan di Wikasatrian sangat efektif digunakan untuk dapat membentuk pemimpin yang berbudi luhur. Melalui media wayang dapat mempererat interaksi pribadi dan kerja sama dalam kelompok serta memahami efektifitas kepemimpinan dari berbagai sudut pandang. Mempersiapkan pemimpin yang menanamkan jiwa kepemimpinan berbasis kearifan lokal serta selaras dengan kebudayaan Indonesia. Melalui Wayang sebagai media komunikasi berhasil mengembangkan pemimpin yang menghidupi rasa syukur dan ikhlas serta melayani, mendinger aktualisasi diri selaras dengan nilai-nilai luhur seperti yang terkandung di dalam seni budaya wayang. Penggunaan wayang sebagai media komunikasi dalam pelatihan kepemimpinan merupakan salah satu terobosan untuk dapat mengambil nilai-nilai budi luhur dalam budaya wayang, sehingga setiap peserta program ini dapat mengetahui, merasakan dan mengalami langsung proses transformasi yang terjadi dalam rangka menjadi pemimpin yang berbudi luhur. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa seni budaya wayang yang dikemas dengan pembelajaran *experiential learning*, *small group discussion* dan *role play fragmen* wayang dapat menarik peserta untuk mengetahui makna, filosofi dari nilai-nilai kepemimpinan dalam seni budaya wayang secara lebih mendalam. Hasil dari penelitian ini merupakan penelitian awal dan dapat ditindaklanjuti secara lebih mendalam dari sudut pandang yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul G., Dahlan. (2019). Digital Pupperty: Comparative Visual Studies between Javanese & Malaysian Art. *International Journal of Applied Engineering Research* ISSN 0973-4562 Volume 13, Number 6 (2018) pp. 3579-3589 © Research India Publications.
<http://www.ripublication.com>.
- Baharudin, N. (2017). *Interpreting Wayang Kulit In New Media Practice: The Symbols Of Shadow*. International Journal of Multidisciplinary Thought, CD-ROM. ISSN: 2156-6992 :: 06(01):185–194.
- Francis, W. (2005). *Pangan, Kearifan Lokal dan Keanekaragaman Hayati*. Yogyakarta: Cindelaras Pustaka Rakyat Cerdas.
- Jasni, A. (2016). Digital Wayang Kulit Model For Learning Mathamatics. *International Journal of Engineering and Applied Sciences* ISSN: 1819-6608.
- Laura, A. (2016). Seni Pertunjukan Tradisional Di Persimpangan Zaman: Studi Kasus Kesenian Menak Koncer Sumowono Semarang. *HUMANIKA* Vol. 23 No. 2 (2016) ISSN 1412-9418.
- M. Lis, 2014. Contemporary wayang beber in central java. *Asian Theatre Journal* : ATJ, 31(2), 505-523. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1562002606?accountid=17242>.
- Nalan, A. S. (2016). Asep sunandar sunarya: Dalang of wayang golek sunda (1955-2014). *Asian Theatre Journal* : ATJ, 33(2), 264-269. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1807686936?accountid=17242>.
- O'Connell, L. (2016). Toward a mutual understanding through culture: Art and politics in the past century. *The Brown Journal of World Affairs*, 23(1), 155-165. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1862999670?accountid=17242>
- Purwanto, (2016). Penerapan Animasi Pertunjukan Wayang Sebagai Media Pendidikan Budi Perkerti Dan Memperkenalkan Budaya Bangsa Kepada Anak Usia Dini. *Jurnal SAINSTECH Politeknik Indonusa Surakarta* ISSN : 2355-5009 Vol. 1 Nomor 6 Desember 2016.
- Seramasara,. (2019). Wayang Sebagai Media Komunikasi Simbolik Perilaku Manusia Dalam Praktek Budaya Dan Agama Di Bali MUDRA *Jurnal Seni Budaya* Volume 34, Nomor 1, Februari 2019 p 80 – 86.
- Widyawati, W. (2009). *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta : Pura Pustaka.
- Yasasusastra, J. (2011). *Mengenal tokoh pewayangan biografi, bentuk dan perwatakannya*. Yogyakarta : Pustaka Mahardika.